

M 1815 72 10 F
ISSN 0760 6125

ALICE 90 : TOUT FAUX !

VIVE LA FRANCE ET LES JOUEURS D'ACCORDEON ROUGE

Nous sommes bien embêtés. Les gens de Matra qui fabriquent et commercialisent la gamme de micro-ordinateurs Alice ont deux caractéristiques intéressantes: ils sont français et ils sont charmants. Deux raisons évidentes pour essayer de regarder leurs produits avec bienveillance. Nous sommes bien embêtés: l'Alice 90 de Matra est tout faux !
Ca ressemble à peine à un ordinateur, ça n'a pas la couleur d'un ordinateur et pourtant ce n'est pas un ordinateur !
Tout faux !

MATRA HACHETTE TANDY

Qui a bien pu pousser Jean-Luc Lagardère, dirigeant de Matra, à signer un accord avec Tandy et Hachette pour se lancer sur le marché encombré de la micro ? Matra a pourtant d'autres activités lucratives !
L'Alice rouge, fille de ces accords et soeur du MC 10 blanc de Tandy, n'ayant pas remué les foules, qu'est-ce qui a bien pu le pousser ensuite à faire cavalier seul et à sortir cette nouvelle gamme ?
Pourquoi ne pas avoir continué avec Tandy ? Pourquoi concevoir une machine à 60 % française et à 80 % mauvaise comme l'Alice 90 ? Un Tandy rouge, serait-il TRS 80 et 100 % américain, aurait sans problème fait meilleure figure que cet ersatz d'ordinateur !
Espère-t-on que le prix relativement faible de l'Alice 32 (environ 1100 francs) fera vendre l'Alice 90 à 2 500 francs ? Croit-on que les utilisateurs débourseront cette somme sans s'informer, sans se rendre compte des possibilités de la machine, sans constater la carence et la nullité des logiciels disponibles ?
L'explication vient peut-être des déclarations faites à la presse en Octobre dernier: Matra estimait alors que les seuls concurrents sérieux de l'Alice 90 étaient le Spectrum et le MO5 ! Les japonais ne semblaient pas dangereux et l'Alice 90 avait toutes les qualités du monde pour 2 500 francs ! C'était en Octobre, il y a quatre mois !
Et les Oric à 1500 francs ? Les Exelvision et les Thomson plus performants ? Les Commodore à 2000 francs ? Les Atari 800 XL bradés ? Les MSX qui baissent ? Tous plus attirants par leur rapport qualité/prix !
Tout faux !

PAS BEAU, TRES CHER

Un micro-ordinateur a quelque chose de magique. Celui qui l'achète le fait généralement pour vivre avec son temps et pour faire entrer chez lui un peu du génie de la technologie moderne.
Plus le micro-ordinateur ressemble à un ordinateur professionnel, plus l'impression de pouvoir égaler les ordinateurs de la Nasa ou les gros IBM est forte et motivante. Le look professionnel d'Apple, basé sur ce principe, est probablement responsable de son succès en France.
Pourquoi Matra a-t-il délibérément choisi de partir dans une direction diamétralement opposée ? Quel est le technocrate qui a décidé de positionner l'Alice 90 comme un jouet ? Pourquoi cette forme bizarre et cette couleur rouge pour un ordinateur "haut de gamme" ? Etait-on si fier du "succès" du petit Alice pour affubler son grand frère de cette robe rouge ?
De plus, la matière plastique de la carrosserie est d'une qualité plus que douteuse. Vous prenez n'importe quel ordinateur, un Apple, un Oric, un ZX, et vous le retournez le dessus dessous: la qualité du plastique employé pour le cul de ces machines est la même que celle de l'Alice 90 ! Grain irrégulier, marques laissées par le moule de fabrication et contours hachurés.
Pour 2500 francs, le plastique est tout faux !



BRANCHEMENTS ROUGES

Là, au moins, Matra n'a pas cherché l'originalité à tout prix. Les erreurs sont les mêmes que celles de ses éminents concurrents: des câbles partout !
Alimentation séparée: un boîtier et un câble.
Cassette avec prise Din: et un gros câble, un.
Cordon péritel retournable (pour l'incrustation et les futures hypothétiques émissions interactives de la télé).
Une prise Din pour la série et un bus d'extension placé aussi intelligemment que possible à l'arrière de la machine.
Un interrupteur sans voyant lumineux complète le tableau.
Il ne manque guère qu'une alimentation du cordon péritel comme sur l'Oric pour monter sur le podium.
Tout faux, mais pas plus que les autres !

CLAVIER ROUGE

Ha ! Là c'est déjà beaucoup mieux. Le clavier n'est pas en gomme-guimauve et un ordinateur français est évidemment muni des lettres accentuées qui font si cruellement défaut à nombre d'ordinateurs étrangers.
Las, si le clavier est effectivement mécanique (avec le même plastique douteux que la carrosserie), point d'accents ! Pas le moindre accent aigu, pas plus de grave ou de tréma que de circonflexe et pour les minuscules, bernique ! Pas de minuscules, sauf en 80 colonnes, si lisibles sans moniteur !
Pas de répétition non plus, pour aucune touche: tic tic tic, Alice vous muscle les doigts !
Pour ajouter un peu de sel à la chose qui est bien fade, les touches sont particulièrement bien placées et il faut vraiment taper avec précaution pour ne pas rater la minuscule touche "enter".
Quant à la touche 0 qui sert d'interrupteur entre les caractères graphiques, l'inversion vidéo, le changement de couleur et le mode normal, un conseil: vous levez les deux bras au dessus de la tête, vous pointez votre index droit vers le plafond en repliant tous les autres doigts, vous descendez ensuite très doucement cet index vers la touche 0 en ayant soin de ne pas souffler trop fort vers la touche CTRL ou SHIFT. Si tout s'est bien passé, vous devez avoir un zéro à l'écran. Si il est en caractère vidéo inverse ou en couleur, recommencez en levant les bras plus haut et arrêtez de respirer.
Tout faux !

16 BITS VERTS

Un microprocesseur 6803, version améliorée du 6800, agite les organes de ce machin. C'est un huit bits qui permet par la réunion de deux registres de réaliser théoriquement quelques opérations sur 16 bits.
Enfin un élément positif ! Vérifions tout de suite ses possibilités avec notre test habituel:

```
10 A=2
20 FOR N=1 TO 20
30 A=SQR(A)
40 NEXT N
50 FOR N=1 TO 20
60 A=A^2
70 NEXT N
80 PRINT A
```

Résultat 2.00052736 au lieu de 2. Tout faux ! Le basic calcule sur huit bits et ce résultat le situe dans les derniers. Seuls Thomson, Tandy et Hector sont derrière Alice.

Le temps d'exécution est bon: 2.10 secondes. Le MO6 (1.90 s) le bat, mais Alice 90 reste dans les cinq premiers (voir Hebdogiciel numéro 61). Ce sera le seul point positif de cet essai !
Une boucle "FOR N=1 TO 1000: PRINT N: NEXT N" s'exécute en 31 secondes, ce qui est très honorable mais point de rapidité de 16 bits !
Pour le reste des entrailles, pas de co-processeur pour la musique ni pour la vidéo. Les capacités mémoire: 56 Ko (pas 90 !) dont 16 Ko de ROM et 40 Ko de RAM. Il reste 31 814 octets de mémoire vive pour l'utilisateur.
Pas tout faux, mais ça vient. Regardons-la donc cette ROM !

ROM MARRON

Deux langages résident dans la ROM: un basic et un éditeur assembleur.
Encore une drôle d'idée de Matra: le basic Microsoft est incomplet et pas très efficace probablement à cause de la place occupée par l'éditeur-assembleur et par l'incrustation vidéo (qui ne fonctionne qu'avec un scart non disponible).
Un bon basic complet n'aurait-il pas été plus adapté à cette machine grand public ? Qui a besoin d'un assembleur IMMEDIATEMENT en achetant une machine ? Une cartouche enfichable aurait très bien fait l'af-

Suite page 11

AMSTRAD, LE REVERS DU REVERS DE LA MEDAILLE.

Je suis désolé. Par nature je suis méchant, jaloux et aigri et mes seuls plaisirs se mesurent à la quantité de bave visqueuse que je peux déverser sur ceux qui font quelque chose alors que je ne fais rien.
J'étais aux anges quand l'inventaire des logiciels pour Amstrad est paru dans l'Hebdo: peu de logiciels et presque tous nuls. Après l'article élogieux sur l'ordinateur lui-même, j'étais vraiment ravi de cette lacune d'Amstrad.
Et aujourd'hui je suis vraiment désolé. Je reviens de Londres avec des nouvelles terribles: les centaines de logiciels prévus pour Amstrad sont là ! Tous les bons titres, tous les must: Beach Head, Raid Over Moscou, Flight Path 737, Popeye, Bruce Lee, Pole position, Dig Dug, Pac man, Conan, Hobbit, Zaxxon, Manic Miner, Jet Set Willy et plus de 180 autres titres ! Une horreur, à vous dégoûter pour toujours de la médisance et de la mauvaise foi !

Pourvu que le navire qui les apporte en France fasse naufrage, sinon ils seront là sous un mois ! Maman !

CINOCHE-TELOCHE
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

DRIIIIIING
Cette semaine la B.D est de JM, un collaborateur de l'Hebdo qui se défoule. En attendant les vôtres ! Voir page 17.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10

DEULIGNEURS
Les lauréats sont à la page 11

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9

CONCOURS PERMANENTS
Votre programme, non content de vous rapporter 1 000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20 000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD. APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL. CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. EXELVISION EXL 100. HECTOR HR. MSX et compatibles. ORIC 1 ET ATMOS. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.



JIMMY QUEST

MSX

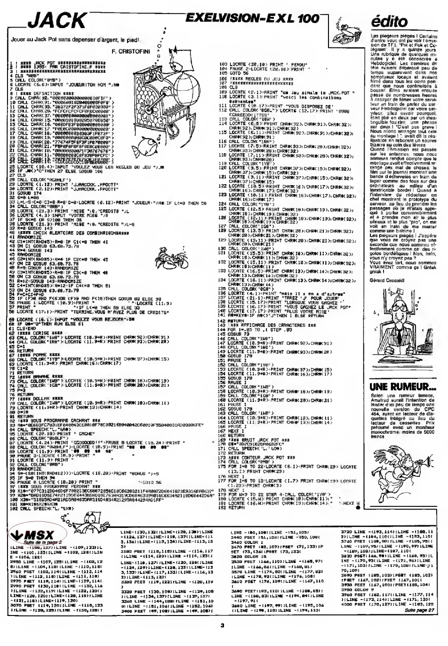
Les fantômes sont à la mode, le MSX aussi. Mélangez le tout avec une bonne pincée de talent et vous obtiendrez un jeu bien séduisant.

Jacques DAGUIN

Mode d'emploi:
JIMMY dispose de 3 vies. Vous dirigez ce sympathique personnage à l'aide du joystick ou des flèches de déplacement du curseur parmi des étages infestés de fantômes et de redoutables feu-follets qui accélèrent à chaque tableau.
Votre but est de récupérer des clefs éparpillées (25 points) ainsi que des diamants (100 points + 1 vie). Chaque tableau terminé vous octroie un bonus de 1000 points.

```
100 REM
110 DEFINTA-Z
120 REM ==============
130 REM   DEF.SPRITES
140 REM ==============
150 FORM=1TO10
160 FORN=1TO8
170 READX$
180 A$(M)=A$(M)+CHR$(VAL("&B"+X$))
190 NEXTN
200 NEXTM
210 REM ==============
220 KEYOFF:GOSUB2780
230 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
240 COLOR12:PRESET(35,173):PRINT#1,"1) JOYSTICK  2) KEYBOARD"
250 K$=INKEY$
260 IFK$=CHR$(49)THENST=1:GOTO290
270 IFK$=CHR$(50)THENST=0:GOTO290
280 IFK$<>CHR$(49)ORK$<>CHR$(50)THEN250
290 COLOR,1,1:SCREEN2,2,0:VI=0:Z=3:OB=0:V=10:TE=0:CU=14:SC=0
300 ER$=STRING$(5,219)
310 REM ==============
320 REM  DESSIN ETAGES  1er Tableau
330 REM ==============
340 AA=171:BB=125:CC=199:DD=127:EE=56:FF=29:GG=79:HH=31:II=186:JJ=61:KK=197:LL=63:PS=2:CO=10
350 FORS=1TO7:PUTSPRITES,,1:NEXT:CLS
360 LINE(0,29)-(55,33),6,BF
370 LINE(80,29)-(255,33),6,BF
380 LINE(0,61)-(50,65),6,BF
390 LINE(82,61)-(185,65),6,BF
400 LINE(200,61)-(235,65),6,BF
410 LINE(0,93)-(120,97),6,BF
420 LINE(140,93)-(255,97),6,BF
430 LINE(0,125)-(100,129),6,BF
440 LINE(125,125)-(170,129),6,BF
450 LINE(200,125)-(255,129),6,BF
460 LINE(0,157)-(170,161),6,BF
470 LINE(185,157)-(230,161),6,BF
480 LINE(0,189)-(255,192),6,BF
490 REM ==============
500 REM  DESSIN ECHELLES
510 REM ==============
520 A$="C03D32BM8,-32D32U4L8U4R8U4L8U4R8U4L8U4R8U4L8"
530 PSET(40,156):DRAW"XA$;":PSET(140,158):DRAW"XA$;":PSET(80,124):DRAW"XA$;":PSET(40,92):DRAW"XA$;":PSET(180,60):DRAW"XA$;":PSET(170,60):DRAW"XA$;":PSET(156,92):DRAW"XA$;":PSET(40,28):DRAW"XA$;":PSET(120,28):DRAW"XA$;"
540 PSET(205,28):DRAW"XA$;":PSET(220,124):DRAW"XA$;"
550 REM ==============
560 REM  DESSIN CLEFS
570 REM ==============
580 C$="C03U2R2D2L1D6U3R2N-1,+1D1R1"
590 D$="C07F4G4H4E4F1D1F2G2E2L6"
600 E$="C1R10D1L1D8R10D1L10D1R10D1L10D1R10D8L10D1R10D1L10D1R1D"
610 PSET(72,51):DRAW"XC$;":PSET(142,83):DRAW"XC$;":PSET(121,115):DRAW"XC$;":PSET(182,147):DRAW"XD$;":PSET(245,19):DRAW"XC$;":PSET(12,147):DRAW"XC$;":PSET(12,115):DRAW"XC$;"
620 PSET(12,83):DRAW"XC$;":PSET(12,19):DRAW"XC$;":PSET(104,175):DRAW"XC$;":PSET(125,83):DRAW"XC$;":PSET(162,51):DRAW"XC$;":PSET(235,51):DRAW"XC$;":PSET(245,83):DRAW"XC$;":PSET(245,115):DRAW"XC$;"
630 PSET(92,19):DRAW"XC$;":PSET(155,19):DRAW"XC$;":PSET(155,51):DRAW"XC$;":PSET(165,147):DRAW"XC$;":PSET(248,179):DRAW"XC$;":PSET(125,179):DRAW"XC$;"
640 GOTO1010
650 REM ==============
660 REM  DESSIN ETAGES 2eme Tableau
670 REM ==============
680 FORS=1TO7:PUTSPRITES,,1:NEXT:CLS
690 FORT=0TO800:NEXT
700 AA=101:BB=29:CC=119:DD=31:EE=61:FF=61:GG=69:HH=63:II=171:JJ=157:KK=189:LL=159:PS=5:CO=15
710 LINE(0,29)-(100,33),6,BF
720 LINE(120,29)-(255,33),6,BF
730 LINE(10,61)-(60,65),6,BF
740 LINE(70,61)-(90,65),6,BF
750 LINE(100,61)-(180,65),6,BF
760 LINE(195,61)-(235,65),6,BF
770 LINE(0,93)-(35,97),6,BF
780 LINE(45,93)-(80,97),6,BF
790 LINE(100,93)-(140,97),6,BF
800 LINE(160,93)-(255,97),6,BF
810 LINE(0,125)-(45,129),6,BF
820 LINE(60,125)-(100,129),6,BF
830 LINE(120,125)-(190,129),6,BF
840 LINE(200,125)-(255,129),6,BF
850 LINE(30,157)-(100,161),6,BF
860 LINE(120,157)-(170,161),6,BF
870 LINE(190,157)-(255,161),6,BF
880 LINE(0,189)-(255,192),6,BF
890 REM ==============
900 REM  DESSIN ECHELLES
910 REM ==============
920 PSET(45,158):DRAW"XA$;":PSET(210,156):DRAW"XA$;":PSET(25,124):DRAW"XA$;":PSET(65,124):DRAW"XA$;":PSET(135,124):DRAW"XA$;":PSET(10,92):DRAW"XA$;":PSET(175,92):DRAW"XA$;":PSET(230,92):DRAW"XA$;":PSET(25,60):DRAW"XA$;"
930 PSET(46,60):DRAW"XA$;":PSET(110,60):DRAW"XA$;":PSET(215,60):DRAW"XA$;":PSET(80,28):DRAW"XA$;":PSET(165,28):DRAW"XA$;":PSET(140,156):DRAW"XA$;"
940 REM ==============
950 REM  DESSIN CLEFS
960 REM ==============
970 PSET(104,115):DRAW"XC$;":PSET(104,147):DRAW"XC$;":PSET(165,147):DRAW"XC$;":PSET(245,147):DRAW"XC$;":PSET(184,83):DRAW"XC$;":PSET(145,83):DRAW"XC$;":PSET(161,83):DRAW"XC$;":PSET(235,51):DRAW"XC$;":PSET(12,19):DRAW"XC$;":PSET(247,19):DRAW"XD$;"
980 PSET(201,115):DRAW"XC$;":PSET(245,179):DRAW"XC$;":PSET(104,179):DRAW"XC$;":PSET(122,51):DRAW"XC$;":PSET(12,51):DRAW"XC$;":PSET(48,115):DRAW"XC$;":PSET(145,115):DRAW"XC$;"
990 PSET(191,51):DRAW"XC$;":PSET(104,19):DRAW"XC$;"
1000 REM ==============
1010 REM  COORDONNEES DE DEPART
1020 REM ==============
1030 COLOR13:PSET(10,2):PRINT#1,"SCORE":PSET(100,2):PRINT#1,"HSCORE":PSET(198,2):PRINT#1,"VIES"
1040 COLOR10:PSET(45,2):PRINT#1,SC:PSET(143,2):PRINT#1,HS:PRESET(227,2):PRINT#1,Z
1050 X=15:Y=172:A=130:B=172:C=10:D=140:E=60:F=108:G=100:H=76:I=150:J=44:K=30:L=12:M=30:N=172
1060 REM ==============
1070 REM  AFFICHAGE SPRITES
1080 REM ==============
1090 SPRITE$(1)=A$(1)+A$(2)
1100 SPRITE$(2)=A$(3)+A$(4)
1110 SPRITE$(3)=A$(5)+A$(6)
1120 SPRITE$(4)=A$(7)+A$(8)
1130 SPRITE$(5)=A$(9)+A$(10)
1140 PUTSPRITE1,(X,Y),CU,4
1150 PUTSPRITE2,(A,B),CO,PS
1160 PUTSPRITE3,(C,D),CO,PS
1170 PUTSPRITE4,(E,F),CO,PS
1180 PUTSPRITE5,(G,H),CO,PS
1190 PUTSPRITE6,(I,J),CO,PS
1200 PUTSPRITE7,(K,L),CO,PS
1210 REM ==============
1220 REM  VITESSE F/F
1230 REM ==============
1240 A=A+(VI+1):IFA>=255THENA=0
1250 C=C-(VI+1):IFC<=0THENC=255
1260 E=E+(VI-2):IFE>=255THENE=0
1270 G=G-(VI+2):IFG<=0THENG=255
1280 I=I+VI:IFI>=255THENI=0
1290 K=K-(VI+1):IFK<=0THENK=255
1300 M=M-VI:IFM<=0THENM=255
1310 REM ==============
1320 REM  DEPLACEMENT JIMMY
1330 REM ==============
1340 S=STICK(ST)
1350 IFX<=235ANDS=3ORX<=235ANDS=2ORX<=235ANDS=4THENX=X+V:PUTSPRITE1,(X,Y),CU,1
1360 IFX>=15ANDS=7ORX>=15ANDS=6ORX>=15ANDS=8THENX=X-V:PUTSPRITE1,(X,Y),CU,3
1370 REM ==============
1380 REM  VERIF.ETAGES
1390 REM ==============
1400 IFPOINT(X,Y-12)=3ORPOINT(X+2,Y-12)=3ORPOINT(X+4,Y-12)=3ORPOINT(X+6,Y-12)=3THEN1430
1410 IFPOINT(X,Y+24)=3ORPOINT(X+2,Y+24)=3ORPOINT(X+4,Y+24)=3ORPOINT(X+6,Y+24)=3THEN1450
1420 GOTO1460
1430 IFS=1ANDY>13THENY=Y-32:PUTSPRITE1,(X,Y),CU,4:PLAY"O5L64G04EF"
1440 GOTO1470
1450 IFS=5ANDY<172THENY=Y+32:PUTSPRITE1,(X,Y),CU,4:PLAY"O4L64FE05G"
1460 REM ==============
1470 REM  VERIF.CHUTES
1480 REM ==============
1490 IFPOINT(X+4,Y+17)<>6ANDPOINT(X+4,Y+17)<>7THEN1500ELSE1550
1500 SPRITEOFF:FORN=1TO250:SOUND8,10
1510 SOUND0,N
1520 PUTSPRITE1,(X,Y)
1530 Y=Y+1:IFY=192THEN1730
1540 NEXTN
1550 REM ==============
1560 REM  VERIF.OBJETS
1570 REM ==============
1580 IFPOINT(X+11,Y+11)=7ORPOINT(X-3,Y+11)=7THENSC=SC+100:Z=Z+1:GOSUB1820:PSET(X-9,Y+5):DRAW"XE$;":PSET(X+8,Y+5):DRAW"XE$;":PLAY"L64O4A8O3CE02EF"
1590 IFPOINT(X+11,Y+7)=5ORPOINT(X-2,Y+7)=5THENSC=SC+25:GOSUB1850:PSET(X-9,Y+5):DRAW"XE$;":PSET(X+8,Y+5):DRAW"XE$;":OB=OB+1:PLAY"V10L64O3AB04FEE05CB"
1600 IFOB=20THENPLAY"V10O4L10ABCEEFGRGFEDCBC":SC=SC+1000:FORN=0TO1500:NEXT:SPRITEOFF:OB=OB+1:GOTO680
1610 IFOB=39THENPLAY"V10O4L10ABCDEFGRGFEDCBC":SC=SC+1000:VI=VI+1:FORN=0TO1500:NEXT:OB=0:SPRITEOFF:GOTO320
1620 REM ==============
1630 REM  PONT PRESENT/ABSENT
1640 REM ==============
1650 IFTE=20THENLINE(AA,BB)-(CC,DD),6,B:LINE(EE,FF)-(GG,HH),6,B:LINE(II,JJ)-(KK,LL),6,B:PLAY"O3L10AL10BL10C"
1660 IFTE=30THENLINE(AA,BB)-(CC,DD),1,B:LINE(EE,FF)-(GG,HH),1,B:LINE(II,JJ)-(KK,LL),1,B:TE=0:PLAY"O3L10CL10BL10A"
1670 REM ==============
1680 REM  JIMMY PRIS
1690 REM ==============
1700 ONSPRITEGOSUB1730:SPRITEON
1710 TE=TE+1
1720 GOTO1130
1730 SPRITEOFF
1740 PLAY"V10L10O4FAGCFG03CLF2"
1750 Z=Z-1:GOSUB1820
1760 IFZ=0THENGOTO1770ELSE1790
1770 IFSC>HSTHENHS=SC
1780 COLOR15:PRESET(95,75):PRINT#1,"GAME OVER":COLOR1:PSET(147,2):PRINT#1,ER$:COLOR10:PSET(143,2):PRINT#1,HS:FORT=0TO1300:NEXT:GOSUB2760:GOTO240
1790 FORT=0TO3000:NEXTT
1800 GOTO1030
1810 REM ==============
1820 REM  AFF.SCORE VIE
1830 REM ==============
1840 COLOR1:PSET(230,2):PRINT#1,ER$:COLOR10:PRESET(227,2):PRINT#1,Z
1850 COLOR1:PSET(80,2):PRINT#1,ER$:COLOR10:PSET(45,2):PRINT#1,SC
1860 RETURN
1870 REM ======
1880 REM  DATAS
1890 REM ======
1900 REM           JIMMY DROITE
1910 DATA00000000
1920 DATA00000000
1930 DATA00000000
1940 DATA00001100
1950 DATA00001100
1960 DATA00000000
1970 DATA00011000
1980 DATA00111000
1990 DATA01011100
2000 DATA00111010
2010 DATA00011000
2020 DATA01011100
2030 DATA10110100
2040 DATA00001000
2050 DATA00010000
2060 DATA00011000
2070 REM           FEU FOLLET
2080 DATA00000000
2090 DATA00000000
2100 DATA00000010
2110 DATA00100100
2120 DATA00010000
2130 DATA00010010
2140 DATA01000100
2150 DATA00101000
2160 DATA01111001
2170 DATA00111010
2180 DATA10111110
2190 DATA01101100
2200 DATA01111101
2210 DATA00110110
2220 DATA00111100
2230 DATA00011000
2240 REM           JIMMY GAUCHE
2250 DATA00000000
2260 DATA00000000
2270 DATA00000000
2280 DATA00110000
2290 DATA00110000
2300 DATA00000000
2310 DATA00011000
2320 DATA00011100
2330 DATA00111010
2340 DATA01011100
2350 DATA00011000
2360 DATA00111010
2370 DATA00101101
2380 DATA00010000
2390 DATA00001000
2400 DATA00011000
2410 REM           JIMMY FACE
2420 DATA00000000
2430 DATA00000000
2440 DATA00000000
2450 DATA00011000
2460 DATA00011000
2470 DATA00000000
2480 DATA00111100
2490 DATA01011010
2500 DATA10011001
2510 DATA01011010
2520 DATA00011000
2530 DATA00100100
2540 DATA00100100
2550 DATA01000010
2560 DATA01000010
2570 DATA11000011
2580 REM           FANTOME
2590 DATA00000000
2600 DATA00000000
2610 DATA00000000
2620 DATA10011001
2630 DATA01011010
2640 DATA01100110
2650 DATA01111110
2660 DATA01111110
2670 DATA00111100
2680 DATA00111100
2690 DATA00111100
2700 DATA00011000
2710 DATA00011000
2720 DATA00001000
2730 DATA00001000
2740 DATA00010000
2750 REM ==============
2760 REM  PRESENTATION
2770 REM ==============
2780 COLOR 7,1,1:SCREEN2
2790 PLAY"V10L64O4ABCDEFGBCDEFGCDEFGBEF"
2800 LINE (27,22)-(228,168),,B:LINE(28,23)-(227,167),7,B:LINE(29,24)-(226,166),7,B:LINE(30,25)-(225,165),7,B
2810 LINE(32,27)-(223,163),8,B:LINE(33,28)-(222,162),8,B:LINE(34,29)-(221,161),8,B:LINE(218,155)-(40,35),4,B
2820 COLOR 6:PSET(57,54):LINE-(203,56):LINE-(202,60):LINE-(76,60):LINE-(72,88):LINE-(70,91):LINE-(54,91):LINE-(88,88):LINE-(66,88):LINE-(68,88):LINE-(69,85):LINE-(73,60):LINE-(30,60):LINE-(51,57)
2830 PLAY"O5BAC8ABAGNEFADCCCO5EDCB04CCCCC"
2840 PSET (81,64):LINE-(81,84):LINE-(76,92):LINE-(80,93):LINE-(85,64):LINE-(82,64):PSET(90,64):LINE-(85,92):LINE-(90,92):LINE-(93,72):LINE-(96,82):LINE-(102,72):PSET(91,64):LINE-(94,64):LINE-(97,78):LINE-(102,64)
2850 PSET (103,72):LINE-(99,92):LINE-(104,92):LINE-(108,64):LINE-(103,64):PSET(113,64):LINE-(109,92):LINE-(114,92):PSET(114,64):LINE-(119,64)
2860 PSET (114,92):LINE-(117,72):LINE-(121,82):LINE-(120,72):LINE-(125,92):LINE-(131,92):LINE-(134,64):LINE-(136,64):LINE-(122,75):LINE-(119,84)
2870 PSET (138,64):LINE-(138,64):LINE-(137,78):LINE-(138,80):LINE-(147,80):LINE-(144,92):LINE-(142,98):LINE-(138,97)
2880 PSET (137,97):LINE-(53,97):LINE-(53,100):LINE-(142,100):LINE-(144,99):LINE-(146,97):LINE-(147,92):LINE-(149,86):PSET(149,85):LINE-(150,80):LINE-(152,84):PSET(147,77):LINE-(148,64):LINE-(151,84)
2890 PSET (146,77):LINE-(142,77):LINE-(142,75):LINE-(143,64):LINE-(139,64):PSET(52,105):LINE-(152,105):PSET(52,106):LINE-(52,108):LINE-(129,108):LINE-(128,108)
2900 CIRCLE (67,126),12:CIRCLE (67,126),8:PSET (89,128):LINE -(78,139):LINE -(73,139):LINE -(66,128):LINE -(88,128):PSET (85,114):LINE -(81,134):LINE -(82,137):LINE -(90,137):LINE -(93,136):LINE -(93,133)
2910 PSET (69,128):LINE -(78,139):LINE -(73,139):LINE -(66,128):LINE -(68,128)
2920 PSET (85,114):LINE -(81,134):LINE -(82,137):LINE -(90,137):LINE -(92,138):LINE -(93,133)
2930 LINE -(97,114):LINE -(93,114):LINE -(90,133):LINE -(85,133):LINE -(89,114):LINE -(86,114)
2940 PSET (101,114):LINE -(96,137)
```

Suite page 3



JACK

EXELVISION-EXL 100

Jouer au Jack Pot sans depenser d'argent, le pied!

F. CRISTOFINI

```
1 ! **** JACK POT ******************
2 ! **** 1985: PAR CRISTOFINI.F ****
3 ! ********************************
4 CLS "W0B"
5 CALL COLOR("0YB")
6 LOCATE (5,6):INPUT "JOUEUR:TON NOM ";N$
7 CLS
8 ! **** DEFINITION ****
9 CALL CHAR(92,"000000000000010F1F")
10 CALL CHAR(91,"00060B1020406000F0F8")
11 CALL CHAR(93,"3B372F2F371F0F030000")
12 CALL CHAR(28,"FCFCFCFCFCF0F0C00000")
13 CALL CHAR(37,"00000000000000000001")
14 CALL CHAR(15,"0000101B3B2B5078E850")
15 CALL CHAR(16,"068DFE3F000000000030")
16 CALL CHAR(17,"F0E0C000000000000000")
17 CALL CHAR(18,"000000003030F1F073F")
18 CALL CHAR(19,"0000000080C0C000C0F0")
19 CALL CHAR(20,"77674F5F6F3F1F070000")
20 CALL CHAR(21,"F8F0F8F0F8F0E0C00000")
21 CALL CHAR(10,"0000000071F30767676")
22 CALL CHAR(11,"00000000C0F030F0FCFC")
23 CALL CHAR(13,"7070E7E7E7E7030E1F0700")
24 CALL CHAR(14,"1CCCDCDCDC1BF0E00000")
25 LOCATE (10,4):INPUT "VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU ";J$
26 IF J$<>"O"THEN 27 ELSE GOSUB 106
27 CLS
28 CALL COLOR("0G0HLF")
29 LOCATE (1,12) PRINT "JJAACCKK..PPOOTT"
30 LOCATE (2,12):PRINT "JJAACCKK..PPOOTT"
31 GOSUB 174
32 S=0 L=60
33 L=L-S:C=0 CI=0 R=0 D=0:LOCATE (6,12):PRINT "JOUEUR:";N$ IF L<=0 THEN 58
34 CALL COLOR("0RB")
35 LOCATE (21,3) PRINT "MISE ";S,"CREDITS ";L
36 LOCATE (4,3) INPUT "VOTRE MISE ";S
37 IF S<=0 OR S>100 THEN 35
38 LOCATE (21,3) PRINT "MISE ";S,"CREDITS ";L-S
39 R=0 GOSUB 143
40 !**** CHOIX ALEATOIRE DES COMBINAISONS****
41 RANDOMIZE
42 C1=INT(RND*5):R=0 IF C1<=0 THEN 41
43 ON C1 GOSUB 63,68,73,78
44 R=4 GOSUB 143
45 RANDOMIZE
46 C2=INT(RND*5):R=4 IF C2<=0 THEN 45
47 ON C2 GOSUB 63,68,73,78
48 R=8 GOSUB 143:RANDOMIZE
49 C3=INT(RND*5):R=8 IF C3<=0 THEN 48
50 ON C3 GOSUB 63,68,73,78
51 R=12:GOSUB 143:RANDOMIZE
52 C4=INT(RND*5):R=12:IF C4<=0 THEN 51
53 ON C4 GOSUB 63,68,73,78
54 F=C+CI+P+D
55 IF (F>0 AND F<6)OR (F>9 AND F<15)THEN GOSUB 83 ELSE 98
56 PAUSE 1 LOCATE (10,9):PRINT "              ":LOCATE (11,9)
57 PRINT "              ":IF L<=0 THEN 58 ELSE 33
58 LOCATE (17,1):PRINT "TERMINE,VOUS N'AVEZ PLUS DE CREDITS"
59 LOCATE (18,1):INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER";Q$
60 IF Q$="O"THEN RUN ELSE 61
61 CLS:END
62 !**** CERISE ****
63 CALL COLOR("1W0") LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(92);CHR$(91)
64 CALL COLOR("1R0") LOCATE (11,9+R) PRINT CHR$(93);CHR$(28)
65 C=1
66 RETURN
67 !**** POMME ****
68 CALL COLOR("1YB") LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(37);CHR$(15)
69 LOCATE (11,9+R) PRINT CHR$(16);CHR$(17)
70 C1=2
71 RETURN
72 !**** BANANE ****
73 CALL COLOR("1WB") LOCATE (10,9+R) PRINT CHR$(18);CHR$(19)
74 CALL COLOR("1GB") LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(20);CHR$(21)
75 P=3
76 RETURN
77 !**** DOLLAR ****
78 CALL COLOR("1W0") LOCATE (10,9+R) PRINT CHR$(10);CHR$(11)
79 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(13);CHR$(14)
80 D=10
81 RETURN
82 !*** SOUS PROGRAMME GAGNANT ***
83 A$="0E603FC7031EF040043CE0010F70C00216B0400042C60010F55840031AD00006FE"
84 CALL SPEECH("L,"%A$)
85 LOCATE (20,10) PRINT " GAGNE"
86 CALL COLOR("0bBLF")
87 LOCATE (4,24) PRINT "GGOOOODD!!":PAUSE 5 LOCATE (18,24) PRINT "          "
88 CALL COLOR("9W0HLF")LOCATE (10,9):PRINT "$$  $$  $$  $$"
89 LOCATE (11,9) PRINT "$$  $$  $$  $$"
90 PAUSE 3:LOCATE (10,9):PRINT "              "
91 LOCATE (11,9) PRINT "              "
92 CALL COLOR("0RB")
93 RANDOMIZE
94 S=-(S*(INT(RND*12))):LOCATE (18,20):PRINT "BONUS ";-S
95 IF S=0 THEN 94
96 PAUSE 8 LOCATE (18,20) PRINT "              ":GOTO 56
97 !*** SOUS PROGRAMME PERDANT ***
98 X1$="077C312DD46D6F700213EC60072858C18C6630321 1F4A0072D6841823E9316EAB637"
99 X2$="8AD18D5E74A21390E0443BDAD18E7634A319CD6846339A018C6634A2118D66442D6A"
100 X3$="518B5AD4A21AD5A84635AA516D4A54A21295A844294AD1FF"
101 X$=X1$&X2$&X3$
102 CALL SPEECH("L,"%X$)
103 LOCATE (20,10) PRINT " PERDU"
104 PAUSE 2:LOCATE (20,10) PRINT "       "
105 GOTO 56
106 !**** REGLES DU JEU ****
107 !**************************
108 CLS
109 LOCATE (2,1):PRINT "ce jeu simule le JACK.POT "
110 LOCATE (3,1) PRINT "voici les combinaisons
    gagnantes"
111 LOCATE (10,17):PRINT "VOUS DISPOSEZ DE"
112 CALL COLOR("0G0L") LOCATE (12,17) PRINT "8000
    CCRREEDDIITTSS"
113 CALL COLOR("10W")
114 LOCATE (6,5) PRINT CHR$(92),CHR$(91),CHR$(32);
    CHR$(92),CHR$(91);CHR$(32)
115 LOCATE (6,11):PRINT CHR$(92),CHR$(91);CHR$(32);
    CHR$(92);CHR$(91)
116 CALL COLOR("1RN")
117 LOCATE (7,5) PRINT CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32);
    CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32)
118 LOCATE (7,11) PRINT CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32);
    CHR$(93);CHR$(28)
119 CALL COLOR("1YB")
120 LOCATE (9,5) PRINT CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32);
    CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32)
121 LOCATE (9,11):PRINT CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32);
    CHR$(37);CHR$(15)
122 LOCATE (10,5) PRINT CHR$(16);CHR$(17);CHR$(32);
    CHR$(16),CHR$(17) CHR$(32)
123 LOCATE (10,11) PRINT CHR$(16),CHR$(17),CHR$(32);
    CHR$(16);CHR$(17)
124 CALL COLOR("1Y0")
125 LOCATE (12,5) PRINT CHR$(18);CHR$(19),CHR$(32);
    CHR$(18);CHR$(19) CHR$(32)
126 LOCATE (12,11) PRINT CHR$(18);CHR$(19),CHR$(32);
    CHR$(18);CHR$(19);CHR$(32)
127 CALL COLOR("1G0")
128 LOCATE (13,5) PRINT CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32);
    CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32)
129 LOCATE (13,11) PRINT CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32);
    CHR$(20),CHR$(21)
130 CALL COLOR("1W0")
131 LOCATE (15,5) PRINT CHR$(10);CHR$(11);CHR$(32);
    CHR$(10),CHR$(11);CHR$(32)
132 LOCATE (15,11) PRINT CHR$(10);CHR$(11);CHR$(32);
    CHR$(10);CHR$(11)
133 LOCATE (16,5) PRINT CHR$(13);CHR$(14);CHR$(32);
    CHR$(13),CHR$(14);CHR$(32)
134 LOCATE (16,11) PRINT CHR$(13),CHR$(14);CHR$(32);
    CHR$(13);CHR$(14)
135 CALL COLOR("0G0")
136 LOCATE (4,1):PRINT "mais il y en a d'autres"
137 LOCATE (21,1):PRINT "TAPEZ 'J' POUR JOUER"
138 LOCATE (15,17):PRINT "LORSQUE VOUS GAGNEZ "
139 LOCATE (16,17) PRINT "VOUS GAGNEZ LE JACK POT"
140 LOCATE (17,17) PRINT "PLUS VOTRE MISE"
141 A$=KEY$:IF A$<>"J"THEN 1 ELSE RETURN
142 RETURN
143 !*** AFFICHAGE DES CARACTERES ***
144 FOR I=.05 TO .1 STEP .03
145 GOSUB 73
146 CALL COLOR("1W0")
147 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(92),CHR$(91)
148 CALL COLOR("100")
149 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(93);CHR$(28)
150 GOSUB 170
151 PAUSE I
152 CALL COLOR("1Y0")
153 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(37);CHR$(15)
154 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(16);CHR$(17)
155 GOSUB 170
156 PAUSE I
157 CALL COLOR("1WB")
158 LOCATE (10,9+R) PRINT CHR$(18);CHR$(19)
159 CALL COLOR("1G0")
160 LOCATE (11,9+R) PRINT CHR$(20);CHR$(21)
161 PAUSE 1
162 GOSUB 170
163 CALL COLOR("1W0")
164 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(10),CHR$(11)
165 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(13);CHR$(14)
166 PAUSE I
167 NEXT I
168 RETURN
169 !*** BRUIT JACK POT ***
170 D$="0D7C9182BA0602FC"
171 CALL SPEECH("L,"&D$)
172 RETURN
173 !*** CONTOUR JACK POT ***
174 CALL COLOR("0MB")
175 FOR I=8 TO 22:LOCATE (8,I):PRINT CHR$(29) LOCATE
    (13,I) PRINT CHR$(29)
176 NEXT I
177 FOR I=8 TO 12 LOCATE (I,7) PRINT CHR$(19) LOCATE
    (I,23) PRINT CHR$(3)
178 NEXT I
179 FOR W=9 TO 22 STEP 4:CALL COLOR("1Y0")
180 LOCATE (15,W) PRINT CHR$(10);CHR$(11);"  "
181 LOCATE (16,W):PRINT CHR$(13);CHR$(14);"  ":NEXT W
182 RETURN
```

édito

Les piegeurs piégés ! Certains d'entre vous ont pu voir l'émission de TF1, "Pik et Pok et Colégram". Il y a quinze jours. Une rubrique de quelques minutes y a été consacrée à Hebdogiciel. Les caméras de télé avaient débarqué peu de temps auparavant dans nos somptueux locaux et avaient filmé dans tous les coins pendant que nous continuions à bosser. Elles avaient ensuite passé de nombreuses heures à essayer de filmer votre serviteur en train de parler du serveur Hebdogiciel car votre serviteur, allez savoir pourquoi, était plié en deux par un inextinguible fou rire, une phrase sur deux ! "C'est pas grave ! Nous allons arranger tout cela au montage !", avait dit la réalisatrice en arborant un sourire bizarre au coin des lèvres.
Quand l'émission est passée sur les antennes, nous nous sommes rendus compte que le montage avait effectivement arrangé pas mal de choses: le film sur le journal montrait une bande d'échevelés en train de taper comme des fous sur des ordinateurs au milieu d'un inextricable bordel ! Quand à l'interview du rédacteur en chef montrant le prototype du serveur, au lieu de prendre les passages où je m'étais appliqué à parler convenablement et à prendre mon air le plus sérieux et le plus "pro", on me voit en train de me marrer comme une baleine !
Les piégeurs piégés ! J'espère que vous ne croyez pas une seconde que nous sommes effectivement comme ca: des rigolos bordéliques ! Non, hein, vous n'y croyez pas ?
Vous avez tort, nous sommes VRAIMENT comme ça ! Gnîak gniak !

Gérard Ceccaldi

UNE RUMEUR...

Selon une rumeur tenace, Amstrad aurait l'intention de lancer d'ici peu de temps une nouvelle version du CPC 464, ayant un lecteur de disquettes intégré au lieu du lecteur de cassettes. Prix présumé avec un moniteur monochrome: moins de 5000 francs.

MSX

Suite de la page 2

```
:LINE -(108,137):LINE -(109,133):L
INE -(101,133(:LINE -(102,128(:LIN
E -(106,1**(
2950 LINE -(107,125):LINE -(102,12
8):LINE -(104,118):LINE -(110,118(
2960 PSET (102,114(:LINE -(113,114
):LINE -(112,118):LINE -(111,118)
2970 PSET (119,114):LINE-(129,114(
2990 PSET (130,118):LINE -(132,116
):LINE -(132,117):LINE -(132,120(:
LINE-(128,120):LINE-(128,118):LINE
-(121,118):LINE-(119,120)
3070 PSET (119,120(:LINE -(118,123
):LINE -(128,125):LINE -(130,128):
LINE-(130,132(:LINE-(128,130):LINE
-(124,137(:LINE-(118,137(:LINE-(11
3,136):LINE-(113,134):LINE-(113,13
3)
3180 PSET (118,118):LINE -(116,117
(:LINE -(114,120):LINE -(114,123(:
LINE-(118,127):LINE-(120,128(:LINE
-(124,129):LINE-(128,132):LINE-(12
3,133):LINE-(117,133):LINE-(116,13
2):LINE-(113,132)
3300 PSET (119,122):LINE -(120,119
)
3320 PSET (130,108):LINE -(139,108
):LINE -(134,137):LINE -(137,137)
3360 LINE -(144,108):LINE -(151,10
8):LINE -(151,106(:LINE -(152,104)
3400 PSET (49,108):LINE -(49,108):
LINE -(80,108):LINE -(51,105)
3440 PSET (51,108):LINE -(50,108(
3460 COLOR 1
3470 PSET (82,107):PSET (71,133):P
SET (73,(34(:PSET (73,133(
3820 COLOR 15
3530 PSET (166,110):LINE -(165,97(
:LINE -(166,86(:LINE -(168,81)
3570 LINE -(174,80(:LINE -(177,82)
:LINE -(178,92(:LINE -(176,108(
3610 PSET (176,109(:LINE -(167,110
(
3680 PSET(182,110):LINE -(188,85):
LINE -(188,83(:LINE -(194,84(:LINE
-(197,91(
3680 LINE -(197,99):LINE -(195,106
(:LINE -(190,110):LINE -(174,113)
3720 LINE -(193,114):LINE -(188,11
2):LINE -(184,110(:LINE -(183,110(
3760 PSET (188,98):LINE -(185,95):
LINE -(189,95):LINE -(190,99):LINE
-(189,108):LINE-(187,110(
3830 PSET(166,98):LINE -(168,93):L
INE -(170,93(:LINE -(171,96):LINE
-(171,103):LINE -(170,108):LINE-(1
70,109(
3890 PSET (185,103):PSET (185,102)
:PSET (167,102(:PSET (167,101(
3930 PSET (167,100):PSET(185,104)
3950 COLOR 9
3960 PSET (182,117(:LINE -(177,114
):LINE -(173,114):LINE -(171,120(
4000 PSET (170,127):LINE -(183,125
```

Suite page 27

C'est nouveau, ça vient de sortir

L'INTERFACE QUI REND FOU !

Le 20 juin 1983 Floyd French de Gladstone dans le Missouri a tué Henri Phillip Bouldin honnête commerçant américain. French avait commandé un ordinateur à Bouldin puis avait apporté une imprimante achetée ailleurs pour que le magasin rende les deux appareils compatibles. La dispute qui s'ensuivit devait coûter la vie au vendeur d'informatique. L'interface RS 232 venait de tuer pour la première fois.
Vous avez peut être déjà essayé de connecter différents périphériques à votre ordinateur avec cette fameuse interface RS 232 : vous connaissez les crises de nerf qu'elle est capable de vous faire prendre avec ses réglages de parité, ses bits de stop, ses vitesses de transmission et autre full ou half duplex. Si vous n'êtes pas encore passé par cette rude épreuve, vous ne perdez rien pour attendre : le moindre branchement de modem va vous plonger dans les affres de cette maléfique norme. Votre santé, votre raison et même votre vie sont en danger !

A moins que vous ne vous procuriez l'excellent ouvrage de Joe Campbell qui peut vous sauver la mise. Vous y trouverez tout pour contrer cette sorcière, du bricolage de câble ou de matériel d'essai jusqu'à la partie logicielle ou aux exemples d'utilisations. Le matériel utilisé est malheureusement du haut de gamme peu distribué en France, mais l'adaptation à nos engins est facilement réalisable surtout après avoir suivi les premiers chapitres avec attention. Le ton de l'ouvrage est de plus particulièrement humoristique tout en étant admirablement documenté. Du bon boulot. Américain traduit en français. Environ 150 francs, édité par Sybex.

DEUX CHERCHEURS DE PITTSBURGH OUBLIENT D'INVENTER LE FIL A COUPER LE BEURRE !

Les yankees ne sont pas à court d'idées. Deux spécialistes de science politique viennent de mettre au point un programme informatique pour prévoir les guerres. Ces deux obsédés du travail ont gavé leur ordinateur comme une chaudière de loco à vapeur. Pendant onze mois ils ont accumulé des données sur l'histoire et l'économie de chaque pays. Ils ont mixé le tout, zont rajouté une pointe d'ail et les petites herbes de Ducros pour arriver à un résultat aussi nul que crétin. Voici les conclusions de l'ordinateur (je répète 11 mois de boulot !)
1 Pour déclencher une guerre, une nation doit être insatisfaite de sa part de ressource mondiale.
2 On fait la guerre à des pays avec lesquels on a des échanges réguliers.
3 On ne provoque pas une guerre si on pense qu'on peut perdre.
Nantis de ces conclusions dont le sublime intelligence balaye en trois phrases toute l'oeuvre de Vauban, nos deux zélés chercheurs se sont attaqués (!) à l'étude de la conjoncture présente. Ils voulaient savoir si leur programme était capable de prévoir des guerres déjà en cours. Ce qui est vachement fort d'un point de vue prévisionnel. Une fois de plus l'ordinateur n'a raconté que des conneries, et il a été incapable de prévoir la guerre Iran-Irak. C'est pas de notre faute ont commenté les auteurs vu que dans ce cas les motivations sont "idéologiques ou liées à la jalousie" et ces deux paramètres ne sont pas dans le programme. Lamentable.

DESSINEZ SUR UN ZX 81

C'est encore Ere Informatique qui franchit le pas ! Désormais la haute résolution existe pour le ZX. Le programme Graphix 81 (qui a nécessité deux ans de programmation) donne accès aux fonctions classiques de dessin H.R. du type point, trait, segment, cercle. Des fonctions spéciales comme l'inversion graphique, la copie d'écran. L'intégration dans vos logiciels sont accessibles sans opération fastidieuse à effectuer. Le programme occupe 4 Ko sous forme de REM (langage machine). Il est capable de gérer de 16 à 64 Ko de mémoire vive ce qui le rend utilisable sur toutes les configurations du ZX 81 (sauf celle de base bien entendu). Son prix peut paraître prohibitif pour un logiciel ZX (150 francs), mais ses capacités uniques les valent bien !

GOLIATH CONTRE GOLIATH

Des fois on se dit tiens Apple et IBM sont en train de se foutre sur la gueule ! Les voilà partis dans la bataille des prix et des machines. Un combat éblouissant au cours duquel on s'arrache des parts de marché à grands coups de dents. C'est beau, c'est grandiose, c'est dantesque. IBM joue les Charlots dans la presse. Apple s'offre les pages centrales de l'Express. IBM organise son Forum. Apple monte sa Convention. Et j'organise des coups par ici et je monte d'autres coups par là.
Le public ébahi suit avec ravissement ce combat de Mr David Apple contre Mr Goliath IBM. Et pendant ce temps là qu'est-ce qui se passe ? Je vous le demande ? Hé bien les six plus grands constructeurs européens (ICL, BULL, SIEMENS, NIXDORF, PHILIPS et OLIVETTI) viennent de s'associer avec l'américain ATT en choisissant de se [illegible] de base UNIX. Cela signifie en clair qu'IBM vient de se prendre une grande claque sur son terrain. Et pas par Apple. Quand on est distrait, on voit pas venir les coups bas !

ALLEGRO MA NON TROPPO

La fédération Microtel a un concurrent : l'Association Nationale pour le développement de l'Appropriation des Nouvelles Technologies Electroniques, autrement dit l'ANDANTE.
Appropriation ? Pas clair ça ! Z'auraient pu dire "Acquisition" ou quelque chose de plus soft. S'appellent pas Andante pour rien !
Toujours est-il que cette fédération regroupe une soixantaine d'associations diverses comme Clubs d'informatique, Ecoles, MJC, Centres de Formation ou Centres [illegible] sormais jusqu'à dorénavant, ils se sont installés de façon permanente dans de superbes locaux au 95, rue de Merlo à Oullins (69600). Ils s'occupent de toutes les petites choses dont s'occupe habituellement Microtel avec plein d'Associatif, de Collectif ou de Pédago-didactico-machin dans leur propos.
Y doivent quand même pas cracher sur les jeux puisqu'ils nous ont demandé de mettre l'Hebdo dans leur bibliothèque inter associative. Ca va lui faire tout drôle à l'hebdo d'être dans une belle bibliothèque toute neuve ; j'en connais plus d'un qui préfèrerait le voir aux chiottes !

L'ARAIGNÉE CAUSE COMME VOUS ET MOI

Une nouvelle à laquelle j'ai peine à croire : le dernier jeu de Scott Adams, Spiderman, comporterait une analyse syntaxique complète. Si il travaille encore comme ça pendant quinze ans, on va même finir par avoir de l'humour, dans ses ★ @!? de jeux.

BOUM ! C'ETAIT QUOI ? LE MARCHE ANGLAIS QUI S'EFFONDRE

Que se passe-t-il Outre-Manche ? Le Spectrum ne vaut plus que 1000 francs, le Spectrum Plus descend à 1300 francs et l'Electron se brade au même prix. Les actions d'Acorn baissent, causent une petite panique au sein des milieux financiers britanniques. Commodore a même licencié 100 personnes de son usine de Corby. Réaction des fabricants aucune. Mais des rumeurs commencent à se répandre : cet apparent silence cache [illegible] marché des 16 bits, mais dans le plus grand secret, espionnage industriel oblige. Sinclair étend sa gamme QL (pour l'instant limitée à un appareil et à logiciels). Acorn [illegible] micro plus puissant, Amstrad loucherait vers le 16 bits... N'achetez plus de 8 bits, c'est fini !

UN JOYSTICK D'ENFER POUR APPLE

Le joystick qu'Apple fabrique pour ses propres machines est si moche, nul et cher qu'il faudrait être fou pour ne pas aller voir ailleurs : manque de précision, de fiabilité et de solidité.
Toujours en pleine défonce du consommateur, je me suis fait une ligne de joysticks, et c'est FIDÉAL qui a emporté la palme du grand Nirvâna de la Manette Enchantée. Voyez comme il est beau, avé les gros boutons jaunes qui cliquettent sous le pouce. Voyez comme il est précis, avé les fins réglages verticaux et horizontaux. Voyez comme il est stable avé les ventouses qui sucent les plateaux de bureau pour l'empêcher de bouger. Voyez



comme il est futé, avé deux modes de déplacement et deux vitesses différentes. Voyez son prix, aux alentours de 600 balles chez Dynamite Computer. Et quand vous aurez tout vu, vous me direz ce que vous en pensez.

S'IL TE PLAIT, DESSINE-MOI UN E.T. !

Temps de crise oblige après avoir été méchants dans The Thing, Les survivants de l'infini et autres films, les extra-terrestres sont devenus gentils avec Rencontres du troisième type et E.T. Naïve comme elle est, l'Amérique s'empare du phénomène et une cohorte de fous et de rêveurs se mettent en tête de rechercher des formes d'intelligence extra-terrestre et ce... à l'aide d'ordinateurs.



Un physicien de Harvard, Paul Horowitz, a construit un système complexe mettant en jeu une antenne parabolique de 27 mètres et un mini ordinateur recevant en permanence les signaux venus des étoiles. Ceux-ci sont décomposés en 131.000 portions, c'est-à-dire qu'il s'opère un "scan" de chacune des 131 000 lignes qui sont analysées et le moindre écart par rapport à la norme habituelle est enregistré sur disque dur pour être étudié par la suite. Ces écarts sont souvent de bêtes interférences radio ou des pulsars ou encore des quasars, mais bien rarement des civilisations galactiques. Jamais en fait. Le problème est que tout ce qui émet de la chaleur (à savoir tout) émet aussi une fréquence radio. Les fanatiques espèrent donc que les extra-terrestres seront assez intelligents pour émettre sur les fréquences les plus faciles à détecter, ce qui relève de la plus émouvante naïveté. Le plus étonnant est que la NASA investit 1 million et demi de dollars chaque année pour ces travaux.
Il y a 300 milliards d'étoiles dans la voie Lactée et environ 10 milliards d'autres galaxies dans l'univers connu. Là-dessus, on estime à 10 milliards le nombre de planètes dans notre galaxie qui pourraient abriter une forme d'intelligence. Deux réflexions viennent à l'esprit : d'une part, ce serait assez drôle que chacun soit chez soi à essayer de capter l'autre à l'aide d'ordinateurs. D'autre part, sur 10 milliards il va bien y en avoir deux ou trois qui vont venir directement sans qu'on ait besoin de les détecter à l'avance. Mais pour ceux qui sont pressés il existe déjà aux Etats-Unis des programmes tournants sur IBM PC, Apple et toutes les machines équipées d'un processeur 68000 (Macintosh, QL, Atari 520 ST...). L'E.T. n'est pas fourni.

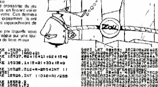
EH DIS DONC ! EDDY 2

Nous autres qui adorons le MSX, nous nous sommes littéralement jetés sur Eddy 2, le seul logiciel d'aide à la création graphique valable (d'après les on-dits) pour les sus-cités ordinateurs. Le chargement ne pose pas de problème (normal, c'est une cartouche), mais pour ce qui est du mode d'emploi les difficultés surgissent au grand galop : nous n'avons jamais pris le temps de lire une doc et l'utilisation d'Eddy 2 le nécessite ! Après lecture de la documentation, en français s'il vous plaît, nous commençons à nous amuser comme des petits fous (que nous sommes) en reproduisant le logo préféré de la rédaction j'ai nommé l'hippocampe. Toutes ces manipulations se pratiquent à l'aide du Cat, l'équivalent de la souris d'Apple pour MSX, ce qui simplifie grandement la manipulation des différentes commandes du soft.



Et c'est à ce moment que les Athéniens s'atteignirent ! La routine de Fill (remplissage d'une figure fermée) est beaucoup trop énormément lente et ne fonctionne qu'en rayures (blanc et couleur ou noir et couleur) ; ce n'est pas que nous n'aimons pas les costumes de bagnard mais quand même ! Les ellipses ne prennent jamais la tangente (forcément horizontales ou verticales). La gomme est particulièrement dure : vous annulez effectivement votre dernière commande, l'écran se vide et l'image se reconstitue jusqu'à l'avant dernière étape.
Voilà pour les aspects négatifs du logiciel, passons aux côtés positifs de la chose.
Une routine subtile vous permet de voir votre dessin défiler de la droite vers la gauche en une boucle infinie, l'effet hypnotique qui en résulte est de très bonne qualité. Une loupe placée dans l'angle inférieur ou supérieur gauche de l'écran vous tient au courant à tout instant de l'allure du dessin sous votre crayon. Un affichage du nombre d'octets libres pour votre image a lieu à côté de la loupe. Pour le reste, rien que de très classique : découpage d'une partie de l'image et transfert, effet "spray" (vous savez la peinture en bombe), traits liés, dessin point à point, changement de couleur, sauvegarde et chargement de l'image sur cassette ou disquette.
Pour le moment c'est sans conteste possible le meilleur utilitaire de dessin pour MSX, mais il serait bon qu'à l'avenir les routines soient plus rapides pour ne pas lasser l'utilisateur. Malgré tout si vous possédez un MSX et que vous désirez barbouiller l'écran dans la bonne humeur généralisée vous pouvez l'acquérir, mais n'oubliez pas que vous devrez investir non seulement dans le logiciel mais aussi dans le Cat : soit environ 950 francs.

MURS



Vous n'êtes pas le seul à être affamé, les monstres bavants qui grouillent dans le labyrinthe guettent votre présence. Un conseil, soyez rapide et n'hésitez pas à leur barrer le passage.

J. Noel DEPIERREUX

Mode d'emploi
Entrer 1 REM suivi de 189 caractères, faire 7 éditions de cette ligne pour obtenir 6 lignes numérotées de 1 à 6.
Faire ensuite
POKE 16514,118 POKE 16515,118 POKE 16511,100
POKE 16512,6

Entrer le programme BASIC puis RUN. Le ZX effectue le transfert des codes en mode FAST. En cas d'arrêt au cours du transfert vérifier les codes machines de la section incriminée.
Les règles sont dans le programme. La difficulté croissante du jeu est obtenue en augmentant sa vitesse, mais aussi en faisant varier la vitesse relative des monstres par rapport à la vôtre. Ces derniers ont un déplacement imprévisible, mais à chaque croisement ils ont 2 chances sur 3 de prendre une direction qui les rapprocheront de vous.
Le mur est généré au niveau de la dernière porte par laquelle vous êtes passé (appui sur 0). Si vous êtes dévoré, l'appui sur une touche après quelques instants vous offre l'occasion de faire mieux.

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

52     ♦ D
54     TOUCHES UTILISEES  5  6  7
  8  6
280    +
290    O
322    O
1001   INIT. DES TABLEAUX
1110   I -
1210   I -
1310   I -
8001   CHARGER CODE MACHINE
8008   CODE MACHINE
8039   DETECTION D ERREURS
8100   TRANSFERT
```

```
   1 REM
  10 IF PEEK 16140<1601 THEN GOT
O 8002
  20 GOTO 60
  30 CLEAR
  40 SAVE "MURS"
  50 CLS
  52 PRINT
                    * MURS *
 DANS LE           EN VOUS DEPLACANT
 LABYRINTHE ...    LABYRINTHE , VOUS
 ... DEVEZ         MANGER LE PLUS DE
 POINTS            POSSIBLE EN ECHAPP
 ... AUX           DEUX MONSTRES ...
  54 PRINT         POUR LES GENER DA
 ...LEUR           PROGRESSION , VOUS
 ...UEZ            FERMER DES PORTES
 ... DES           MURS A MURS PEUVE
 ...XISTER         SIMULTANEMENT , ET
 CHACUN A          UNE DUREE DE VIE L
 ...TEE.
 ...FFICULTE       ATTENTION , LA DI
 JEU...            CROIT AU COURS DU
  56 IF INKEY$="" THEN GOTO 56
  58 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 58
  60 CLS
  62 PRINT TAB 7; [illegible]
;AT 4,4;"DEPLACEMENTS";AT 6
...;AT 7,4;"GAUCH
...;AT 9,4;"BAS",
...;AT 11,4;"HAUT
...;AT 13,4;"DRD
...;AT 17,4;"MU
...;AT 18,4;"------";AT 20,4;"GE
NERATION......"
  64 IF INKEY$="" THEN GOTO 64
  66 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 66
  68 LET C=0
  70 LET DEP1=17680
  72 LET DEP2=18040
  74 CLS
  76 RAND
  78 LET N=60
  80 LET J=0
  82 LET SC=0
  84 POKE 16552,255
  86 POKE 16554,10
  88 LET 6=0
  90 LET J=J+1
  92 POKE 16510,N
  94 POKE 16542,0
  96 POKE 16550,0
 200 LET A=PEEK 16396+256*PEEK 1
6397
 210 GOSUB 1200+100*(J-3*INT ((J
-1)/3))
 220 PRINT AT 21,17;J;AT 21,28;S
C
 240 POKE 16621,213+A-256*INT ((
313+A)/256)
 250 POKE 16562,INT ((313+A)/256
)
 260 POKE A+313,CODE "■"
 270 POKE 16631,269+A-256*INT ((
669+A)/256)
 280 POKE 16630,INT ((1269+A)/256
)
 290 POKE A+269,CODE "■"
 300 POKE 16523,328+A-256*INT ((
328+A)/256)
 310 POKE 16634,INT ((1390+A)/256
)
 320 POKE A+328,CODE "■"
 370 POKE 16519,CODE "."
 380 POKE 16520,CODE "."
 390 POKE 16517,6
 400 POKE 16518,6
 410 LET B=A+726
 420 FOR C=17612 TO 17841
 430 LET B=B+1
 438 POKE B,PEEK C
 440 NEXT C
 450 POKE 16545,INT (RND*206)
 460 POKE 16546,INT (RND*29)
 470 IF J>3 THEN RAND USR DEP2
 480 IF J<=3 THEN RAND USR DEP1
 490 LET SC=SC+100*PEEK 16552+PE
EK 16549-5*INT ((PEEK 16548)/10)
 500 PRINT AT 21,28;SC
 510 IF PEEK 16554<2 THEN POKE 1
6564,2
 520 IF PEEK 16530=2 THEN GOTO 1
70
 530 FOR A=1 TO 100
 540 NEXT A
 550 IF INKEY$="" THEN GOTO 550
 560 GOTO 70
1000 REM
1001 REM [illegible]
1002 REM
1110 PRINT AT 0,0;
1120 PRINT
1130 PRINT
1140 PRINT
1150 PRINT
1160 PRINT AT 21,0;"SCORE  000■
JEU     ■TOTAL"
1160 LET 6=INT (RND*2)
1162 POKE 16536,20+(6=0)+82*(6=1
)
1164 POKE 16538,33
1166 LET 6=INT (RND*3)
1168 POKE 16537,02+(6=1)+60*(6=0
 OR 6=2)
1170 POKE 16538,1*(6=2)+33*(6=0
OR 6=1)
1172 POKE 16628,277+A-656*INT ((
677+A)/256)
1174 POKE 16625,INT ((677+A)/256
)
1176 POKE 16552,2
1178 POKE 16561,60
1180 RETURN
1210 PRINT AT 0,0;
1220 PRINT
1230 PRINT
1240 PRINT
1250 PRINT AT 21,0;"SCORE  000■
JEU     ■TOTAL"
1260 LET 6=INT (RND*2)
1262 POKE 16530,92+(6=0)+02*(6=1
)
1264 POKE 15536,33
1266 LET 6=INT (RND*2)
1268 POKE 16537,62+(6=1)+92*(6=0
 OR 6=2)
1270 POKE 16538,1*(6=2)+33*(6=0
 OR 6=1)
1272 POKE 16528,312+A-256*INT ((
312+A)/256)
1274 POKE 16526,INT ((1310+A)/256
)
1276 POKE 16552,3
1278 POKE 16561,53
1280 RETURN
1310 PRINT AT 0,0;
1320 PRINT
1330 PRINT
1340 PRINT
1350 PRINT AT 21,0;"SCORE  000■
JEU     ■TOTAL"
1360 LET 6=INT (RND*6)
1362 POKE 16530,62+(6=0)+62*(6=1
)
1364 POKE 16536,23
1366 POKE 16537,62+(6=1)+96*(6=6
)
1370 POKE 16538,33
1372 POKE 16528,40+A-256*INT ((4
0+A)/256)
1374 POKE 16626,INT ((140+A)/256)
1376 POKE 16552,2
1378 POKE 15561,73
1380 RETURN
8000 REM
8001 REM [illegible]
8002 REM
8004 FAST
8006 GOSUB 8020
8008 SLOW
8010 RUN
8095 REM [illegible]
8099 REM
8000 LET A$="ED4B6540ED5B6640 21F
[illegible]"
8001 LET A$=A$+"3A0640 [illegible]"
8002 LET A$=A$+"41FE10C2E8412AA5
[illegible]"
8003 LET A$=A$+"7EFEAEC2E8412A60
[illegible]"
8004 GOSUB 8040
8005 IF 6<>5624 THEN STOP
8006 LET I=16560
8007 GOSUB 9110
8008 LET A$="2A0C401602 1E010E00A
[illegible]"
8009 LET A$=A$+"18C2A042 [illegible]"
8010 LET A$=A$+"4325 7EAE7EC2094 3
[illegible]"
8011 LET A$=A$+"05CA7E43FE25C20D
[illegible]"
8015 GOSUB 8040
8016 IF 6<>4952 THEN STOP
8017 GOSUB 9110
8022 LET A$="3AA3603 2D543A7ED002
[illegible]"
8023 LET A$=A$+"7EFE00CA4244FE10
[illegible]"
8024 LET A$=A$+"215A2122A340C3C3
[illegible]"
8025 GOSUB 8040
8026 IF 6<>4820 THEN STOP
8027 GOSUB 9110
8028 LET A$="2A6540 [illegible]"
8029 LET A$=A$+"CD4245CD0 [illegible]"
8030 LET A$=A$+"48CD4245CD4042CD
[illegible]"
8031 LET A$=A$+"0EC2DC45CD0245CD
[illegible]"
8035 GOSUB 9040
8036 IF 6<>4637 THEN STOP
8037 GOSUB 9110
8038 RETURN
9039 REM [illegible]
9040 LET 6=0
9050 FOR A=1 TO LEN A$
9060 LET 6=6+CODE (A$(A))-28
9070 NEXT A
9075 PRINT AT 0,0;6
9080 RETURN
9100 REM [illegible]
9110 FOR J=1 TO LEN A$-1 STEP 6
9120 POKE I,16*(CODE A$(J)-28)+C
ODE A$(J+1)-28
9130 LET I=I+1
9140 NEXT J
9150 RETURN
```

TRS 80

Suite de la page 23

```
5180 FORI=0TO1000:NEXT
5190 PRINT@967,"APPUYEZ SUR LA <BARRE D'ESPACE> PO
UR CONTINUER";
5200 R$=INKEY$:IFR$<>" "THEN5200ELSEGOTO200
5999 REM * SOUS-PRG REPONCE *
6000 POKE14174,63:POKE14184,63:J=0
6010 IFJ=0THENAC=16176ELSEAC=16184
6020 FORI=0TO10:POKEAC,128:NEXT:POKEAD,0:X=USR(342
3):FORI=0TO20:POKEAC,63:NEXT
6032 T=PEEK(14352):IFT=0ORT=128THEN6020
6040 J=J+1:T(J)=LOG(T)/LOG(2)
6052 IFJ=1THENPRINT@740,D$(T(1));ELSEPRINT@754,D$(
T(2));
6060 IFJ>1THENRETURNELSE6010
6200 REM * SOUS-PRG DE MUSIQUE GAGNE *
6204 RESTORE
6207 READD,T:IFD<>0THEN6207
6210 READN,T:IFN<>0THENPOKEAD,T:X=USR(N):GOTO6210E
LSERETURN
6220 DATA1535,8,2210,8,2210,8,2220,8,2210,8,1983,8
,1983,8,2200,8,2447,8,2929,8,3423,8,2929,8,2929,8,
2687,8,2687,16,2929,8,1739,8,1739,8,2929,8,2687,8,
1983,8,1983,8,2202,8,2200,8,2210,8
6230 DATA2200,8,2210,8,2200,8,2216,8,2220,8,2210,8
,2200,8,2216,8,2200,8,2210,8,2216,8,1983,8,1983,16
,8,8
6300 REM * SOUS-PRG MUSIQUE PERDU *
6310 RESTORE
6320 READD,T:IFT<>0THEN6320
6330 READN,T:IFN<>0THENPOKEAD,T:X=USR(N):GOTO6330E
LSERETURN
6340 DATA2210,16,2687,32,2439,32,2687,16,2929,16,2
210,16,2202,14,1983,32,1739,14,1983,16,1764,32,173
9,32,1535,16,2210,16,2687,32,2439,32,2687,16,2929,
14,2210,16,2200,14,1983,32,1739,14,1983,16,1764,32
,1535,45,0,0
6400 PRINT@964,"TROUVEZ LA SUITE LOGIQUE DE LA DIS
POSITION CI-DESSUS";:RETURN
6500 PRINT@964,"     APPUYEZ SUR LA <BARRE D'ESPACE
> POUR CONTINUER       ";
6510 PRINT@740,D$(D2);@754,D$(D1);:FORI=0TO10:NEXT
:POKEAD,0:X=USR(2210):PRINT@740,D$(D1);@754,D$(D2);
6520 R$=INKEY$:IFR$<>" "THEN6510ELSERETURN
6599 REM * SOUS-PRG DE TIRAGE DE CHAINE *
6600 RANDOM:F=RND(7)
6610 T$="0123456012345601 23":T1$=MID$(T$,F,12)
6620 FORI=1TO12:D(I)=VAL(MID$(T1$,I,1)):NEXT:RETU
RN
6700 REM <<<<<<<<<<<< OUF ! C'EST FINI >>>>>>>>>>>
>>
```

MSX

Suite de la page 3

```
):LINE -(187,133):LINE -(185,142):
LINE -(174,143):LINE -(171,140):LI
NE -(172,134):LINE-(169,127)
4080 COLOR 6
4090 PSET (183,137):LINE -(181,136
):LINE -(179,139):LINE -(174,137):
LINE -(174,140)
4140 PSET (173,141):LINE-(173,141)
4160 PSET (171,120):LINE -(173,114
):LINE -(178,114):LINE -(182,117)
4170 COLOR15:PAINT(191,107):PAINT(
174,105)
4180 COLOR6
4190 PAINT(83,67):PAINT(83,45):PAI
NT(92,45):PAINT(115,65):PAINT(139,
65):PAINT(137,104):PAINT(68,115):P
AINT(86,115):PAINT(102,115):PAINT(
120,115)
4200 PSET (173,141):LINE-(178,140)
:LINE-(174,137):LINE-(179,139):LIN
E-(182,134):LINE-(186,137):LINE-(1
86,140):LINE-(184,141):LINE-(180,1
42):LINE-(172,142):PAINT(180,139)
4210 RETURN
```